

GREAT WALLS OF CHINA

di Reiner Knizia

per 2-5 giocatori da 10 anni in su

Durata: 30 min. circa

Traduzione di Adams

INTRODUZIONE

Il gioco è ambientato in Cina nel 1° secolo dopo Cristo. L'Imperatore Shi Huang Ti ha unificato sotto il suo potere le province cinesi precedentemente in guerra fra loro, e ha ordinato la costruzione della Grande Muraglia per difendere il suo impero dalle invasioni dei Mongoli.

I giocatori assumono il ruolo di nobili locali, ciascuno desideroso di impressionare l'Imperatore grazie al suo contributo, in materiali e mano d'opera, nella costruzione della muraglia. Tutti i giocatori hanno la stessa probabilità di vittoria, ma solo il più astuto riuscirà a vincere.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di soddisfare gli ordini dell'Imperatore costruendo varie sezioni della Grande Muraglia. Qualunque giocatore contribuisca maggiormente alla costruzione di una sezione riceverà dei gettoni rappresentanti i Favori Imperiali. Alla fine della partita, il giocatore col valore totale più alto dei gettoni guadagnati, sarà il vincitore.

CONTENUTO

- 100 carte (5 set identici di 20 carte in ciascuno dei 5 colori dei giocatori);
- 36 gettoni rappresentanti i Favori Imperiali (2 di valore 1, 6 di valore 2, 7 di valore 3, 7 di valore 4, 8 di valore 5, 4 di valore 7, 2 di valore 8);
- 1 regolamento (inglese).

PREPARAZIONE

Ciascun giocatore riceve il set di 20 carte del suo colore, lo mescola e lo ripone a faccia coperta davanti a sé, dopodiché pesca le prime 5 carte del proprio mazzo e le aggiunge alla sua mano. Ciascuna carta simboleggia una sezione della Muraglia che deve ancora essere costruita, e riporta un valore numerico che rappresenta il valore di tale sezione; alcune carte, sulle quali è presente anche un simbolo, possiedono inoltre delle abilità speciali.

Girate a faccia in giù tutti i 36 gettoni, mescolandoli accuratamente. Pescate a caso delle coppie di gettoni (4 coppie in partite con 4 o 5 giocatori, 3 coppie con 3 giocatori, 2 coppie con 2 giocatori) e ponetele a faccia scoperta al centro del tavolo, in modo che accanto ad esse possano essere aggiunte le carte rappresentanti le sezioni di muro.

NOTA: in una partita con 2 giocatori, se entrambi i gettoni di una coppia riportano lo stesso valore, essi vanno rimossi dal gioco e sostituiti da una nuova coppia. Questa regola si applica durante tutta la partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Scegliete il primo giocatore con un criterio a piacere. A partire da costui, il gioco prosegue in senso orario. Durante il proprio turno ciascun giocatore svolge le seguenti azioni:

1. Verificare per ciascuna sezione di muro in costruzione se ha un punteggio maggiore degli altri giocatori ed eventualmente reclamare i corrispondenti gettoni.
2. Scegliere una delle seguenti possibilità:
 - a) piazzare una carta (o un gruppo di carte uguali) su una delle sezioni di muro in costruzione;
 - b) pescare una carta dal proprio mazzo e aggiungerla alla propria mano.
3. Scegliere di nuovo una delle possibilità elencate al punto 2.

1. Prima azione: controllo del punteggio (non si svolge nel primo turno della partita)

Il giocatore di turno deve per prima cosa verificare in ciascuna delle sezioni di muro in costruzione se ha un punteggio superiore agli altri giocatori. Il punteggio di ogni giocatore è dato dalla somma dei punti riportati sulle carte del proprio colore disposte in corrispondenza della sezione che si sta verificando.

Se, all'inizio del suo turno, in una delle sezioni di muro un giocatore possiede il punteggio più alto (**ATTENZIONE: le situazioni di parità non valgono**), egli può allora reclamare uno dei gettoni a fianco della sezione stessa, secondo le seguenti regole:

- se sono ancora disponibili *entrambi i gettoni* ne sceglie uno a piacere e lo posiziona a faccia scoperta sopra una delle sue carte di quella stessa sezione;

- se ne è rimasto disponibile *uno solo* (perché l'altro è già stato posto sopra una delle carte della sezione di muro in esame) prende quello e lo posiziona coperto davanti a sé; l'altro gettone viene preso dal giocatore che l'aveva posto precedentemente su una delle sue carte e anche lui lo posiziona coperto davanti a sé.
Le carte che costituivano quella sezione di muro vengono scartate e vengono pescati due nuovi gettoni (in una partita con 2 giocatori, se entrambi i gettoni riportano gli stessi valori, essi vanno scartati e sostituiti con altri 2); se non ci sono più gettoni a disposizione, la partita prosegue con una sezione di muro in meno.

È possibile che entrambi i gettoni di una sezione vengano assegnati allo stesso giocatore, anche se è difficile che si realizzi questa eventualità poiché, nel momento in cui il primo gettone viene posto sopra una carta, *il punteggio del giocatore corrispondente su quella sezione viene diminuito del valore del gettone stesso*, e risulta pertanto più probabile che il secondo gettone venga assegnato ad un altro giocatore.

Tuttavia, se in corrispondenza di una sezione di muro si trovano carte di un solo giocatore e nessun altro ne aggiunge delle proprie dopo che questo ha già piazzato il primo gettone su una delle sue carte, al turno successivo lo stesso giocatore può reclamare anche il secondo gettone della sezione, perfino nel caso in cui il suo punteggio, per effetto del primo gettone reclamato, risulti negativo.

2-3. Seconda e terza azione

Dopo il controllo del punteggio e l'eventuale reclamo dei gettoni, il giocatore di turno ha, per due volte, la possibilità di scegliere fra le seguenti due azioni:

- *Piazzare una carta, o un gruppo di carte fra loro identiche*, in corrispondenza di una qualsiasi delle sezioni di muro in costruzione; non c'è limite al numero di carte che possono essere posizionate in una sezione di muro.
- *Pescare una carta dal proprio mazzo* e aggiungerla alla propria mano; non c'è limite al numero di carte che un giocatore può tenere in mano.

FINE DEL GIOCO

Le partite possono terminare in due modi:

1. Dopo che un giocatore ha giocato l'ultima carta dalla sua mano, dichiara la fine della partita: tutti gli altri giocatori hanno a disposizione un ultimo turno di gioco, dopodiché nessuno può più piazzare altre carte in gioco, e si svolge un ulteriore giro in cui ciascun giocatore esegue solo l'azione 1, verificando se può reclamare qualcuno dei gettoni rimasti in gioco.
2. Quando viene reclamato l'ultimo gettone in gioco e non ve ne sono altri per iniziare una nuova sezione di muro, la partita finisce immediatamente e non vengono svolti altri turni supplementari.

Ciascun giocatore calcola il totale dei valori dei gettoni conquistati durante il gioco; quello col punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità la vittoria viene condivisa.

NOTA: a fine partita (finale tipo 1), nel caso in cui nessuno sia stato in grado di reclamare il secondo gettone di una sezione di muro, il primo gettone, che si trova ancora sopra la carta di uno dei giocatori, non viene conteggiato nel punteggio finale di quel giocatore.

LE CARTE IN DETTAGLIO

Ciascun giocatore possiede un identico set di 20 carte del suo colore; ciascuna di esse possiede un valore che può variare da 1 a 3; alcune carte hanno anche delle abilità speciali. Tutte le carte sono di seguito descritte in dettaglio:



Carte Muro (7 su 20)

Valore: 1 punto

Abilità speciale: nessuna.



Carte Cancelli (3 su 20)

Valore: 2 punti

Abilità speciale: nessuna.



Carta Torrione (1 su 20)

Valore: 3 punti

Abilità speciale: nessuna.



Carte Fante (5 su 20)

Valore: 1 punto

Abilità speciale: ogni fante singolarmente vale 1 punto, ma più fanti dello stesso colore piazzati nella stessa sezione di muro (anche non adiacenti) valgono quanto indicato di seguito:

1 fante: 1 punto – 2 fanti: 3 punti – 3 fanti: 6 punti – 4 fanti: 10 punti – 5 fanti: 15 punti



Carte Cavaliere (2 su 20)

Valore: 2 punti

Abilità speciale: piazzare una Carta Cavaliere non conta come azione; essa può essere piazzata fra le azioni 1 e 2 o 2 e 3, ma mai prima dell'azione 1 o dopo l'azione 3.



Carta Nobile (1 su 20)

Valore: 1 punto

Abilità speciale: tutte le carte poste sulla sezione di muro dove è presente una Carta Nobile, indipendentemente dal loro colore e dalla loro posizione, assumono valore 1.



Carta Drago (1 su 20)

Valore: 1 punto

Abilità speciale: la Carta Drago può essere piazzata normalmente come le altre carte, ma può anche essere piazzata sopra un'altra carta già piazzata in precedenza, nel qual caso ne annulla sia il valore che, eventualmente, l'abilità speciale; non può però essere piazzata sopra una carta sulla quale sia già stato posizionato un gettone.